シミュラマシリーズ

第4次スーパーロボット大戦S

SUPER ROBOT WARS Ⅳ SCRAMBLE

解説書（かいせつしょ）

PlayStation



BANPRESTO



SUPER ROBOT WA

CONTENTS

RS Ⅳ SCRAMBLE

はじめに

このゲームは、プレイヤーとコンピュータが交互にユニット（持ち駒）を移動させ、戦闘を行っていく戦術タイプのキャンペーン型シミュレーションＲＰＧだ。各マップに定められたクエスト（指令）を達成するとプレイヤーの勝利となり、次のマップに進むことができる。そうしてマップクリアを重ね、最終マップまでたどり着くことがこのゲームの目的だ。
しかもこの物語は、マルチストーリーになっているから、プレイヤーの行動や選択によって、その展開がガラリと変わってしまう。つまり、１度ゲームをクリアしても、プレイヤーの行動や選択を変えることで違った物語を楽しめる、とってもオトクなゲームなのだ。
さらにゲームシステムも、より便利に、より奥深く、より感情移入できるようバッチリ強化。さあ、新たな戦いの日々に、気合いを入れて突入しよう!!





ストーリー

永い年月を経て繰り広げられるスーパーロボット大戦・・・・それに終止符を打つ時が来た。

希代の天才科学者ビアン・ゾルダーク博士が設計した地球防衛用の巨大ロボット「ヴァルシオン」を持つ秘密結社「ディバイン・クルセイダース（D・C）」はせまりくる外宇宙からの侵略に対抗するため、武力による世界統一を計ろうとした。
そのためにD・Cは世界各国のスーパーロボットとそのパイロットを奪って、地球防衛軍をつくろうとしていた。
それに対して国連軍はD・C軍と激突、「D・C戦争」が勃発する。しかし、国連軍はことごとく打ち破られ、次々とスーパーロボットが奪われていった。そんな中、「リガ・ミリティア」と呼ばれるゲリラ組織がガンダム・マジンガーZ・ゲッターロボなどで構成された独立部隊「ホワイト・ベース隊」を支援。激戦の結果、ホワイト・ベース隊はビアン博士とヴァルシオンを倒すことに成功した。
だがビアン博士は死ぬ間際に異星人の地球侵略を警告し、彼らに地球の未来を託したのだった。

時は流れ、D・C戦争より数ヶ月後・・・・。
かりそめの平和の中、分裂し弱体化したはずのD・Cがザビ家の支配により復活の兆しを見せていた。そのためゲリラ戦が各地で多発し、対抗手段として各国の首脳は国連から新たに「地球連邦政府」を設立した。
そんな中、ホワイト・ベース隊のメンバーは連邦の独立外部部隊「ロンド・ベル」として治安維持の任務についていた。
それよりわずかの時を経て、連邦軍の部隊が消滅する事件が発生。調査のためロンド・ベル隊が出動する。その結果、事件の元凶がついに地球へ到来して来た異星人たちであることが判明した。
そしてロンド・ベル隊は復活したD・C、その背後にいる異星人たちと戦争に突入。前大戦以上に苦しい戦いを乗り越えた彼らはザビ家を打倒し、異星人の部隊を追いつめるまでに至る。

だが、そこでロンド・ベル隊は驚くべき事実を知ることになった。地球へ襲来して来た部隊は異星人達の一勢力に過ぎない・・・・彼らは軍事技術のみを卓越させた地球文明が後に宇宙の脅威になると判断、実際にその技術レベルを監査するためにやって来たのだった。
ロンド・ベル隊の活躍により、異星人の部隊は撤退。彼らは監査を目的としていたことから「インスペクター」と呼称された。

「インスペクター事件」より3ヶ月後・・・・。
地球は未だ平和にはならず、相次ぐ戦乱によって政治・経済に深刻な打撃を被っていた。
凶悪化するテロ事件に手を焼いた地球連邦政府は一つの決断を下した。それは地球至上主義であり、宇宙移民者の切り捨てである。
地球圏の安全確保という名目で、ジャミトフ准将は特殊部隊「ティターンズ」を結成。ゲリラ鎮圧に功績を上げ、中将に昇進し、連邦軍の中で重要な位置を占めるにいたった。
一方、ロンド・ベル隊は異世界での戦い「ラ・ギアス事件」による長期不在を理由にその権利・規模を縮小された。コーウェン中将の後押しにより解散だけは免れたものの、彼らにかつての戦力は残っていなかった。
またインスペクター事件でロンド・ベル隊に叩き潰されたD・Cの残党であるハマーンは小惑星アクシズにおいて「ノイエD・C」の結成準備を着々とすすめていた。
さらに生き残ったD・C本隊は短期間の間に驚くべき復興を遂げていた。その裏には火星の権力者・ドン＝ザウサーの黒い影があった。
かつてロンド・ベル隊に所属していたクワトロ＝バジーナ大尉は、インスペクター事件後に連邦軍を追い出される形で地球を離れた。
そして彼はスペース・コロニーのサイド1において何者かの資金援助により反地球連邦組織「エゥーゴ」を結成。そこを拠点にして連邦政府に反旗を翻した。

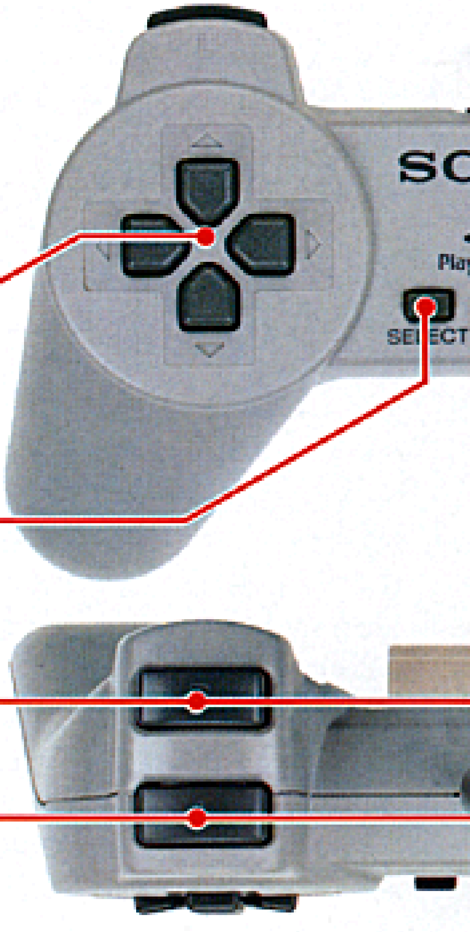
かくして、ここに戦乱の炎が燃え上がることになる。また、それはスーパーロボットたちの最後の戦いとなる運命にあった・・・・。



基本操作の説明

■コントローラの使い方

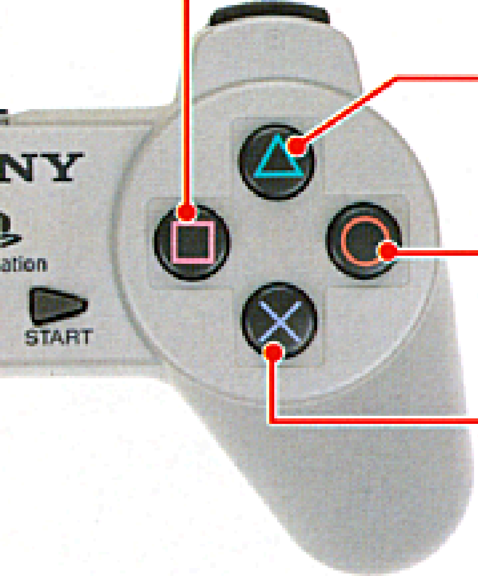
このゲームでは基本的に「方向キー」「○ボタン」「×ボタン」「△ボタン」「□ボタン」の5つの各ボタンを使用する。ゲームを正しく操作できるよう、各ボタンの使い方をしっかりと頭に入れておこう。なお、これらのコントロールボタンは、プレイヤーの好みに応じて自由に設定変更することもできる（P32参照）。



方向キー
カーソルの移動、
コマンド選択などに使用。

セレクトボタン
ゲーム立ち上げ時に
押しっぱなしにしていると、
クイックコンティニューができる。

L1、R1ボタンで
まだ行動していない
味方ユニットを選択
L2、R2ボタンで敵を選択

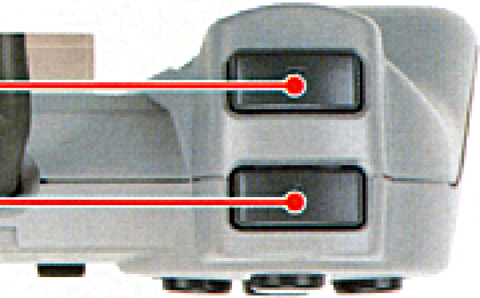


□ボタン
全体マップの表示。

△ボタン
押しながら「方向キー」を操作すると、
画面のカーソルが素早く移動。

○ボタン
コマンドの決定、
各種ウィンドウの呼び出しなどに使用。

×ボタン
選んだコマンドのキャンセル、
またミニウィンドウの
呼び出しなどに使用。



※「スタートボタン」「セレクトボタン」「L1、L2ボタン」「R1、R2ボタン」を同時に押すと、ゲームのリセットが手元で可能。



ゲームの流れ

ここでは、この物語の基本的なゲーム構成を説明しておこう。各物語の舞台は、1つ1つに分かれた単独のマップで構成されている。ゲーム進行の大まかな流れは、次のようになっている。

シナリオデモ

舞台（マップ）に至る背景やその目的などが説明され、
その舞台のタイトルが表示される。



↓

マップ画面

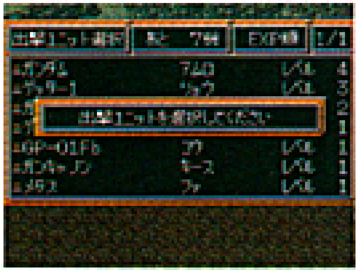
物語の舞台となるマップ画面が出現。



↓

出撃ユニットの選択

使えるユニットがたくさんある場合には、
どれを出撃させるかを選択しよう。



↓

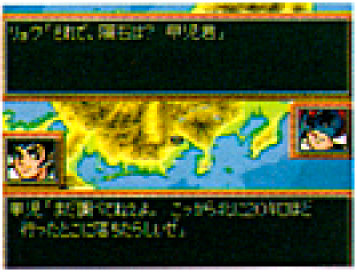
戦闘

自分のユニット（青いユニット）を動かし、戦闘開始。
敵（赤いユニット）から攻撃を受けてＨＰが
残り少なくなったら、いろいろな方法で回復させよう。



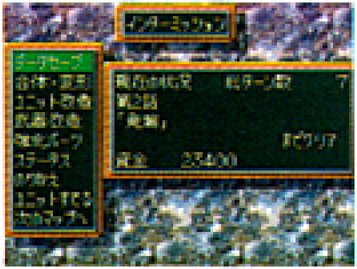
シナリオエンドデモ

目的が達成された時点で、次の行動に移る説明が行われる。



インターミッション画面

壊されたユニットの修理、パワーアップなどを行い、
次の戦いの準備をする。ゲームのセーブも忘れずに！



次のマップのシナリオデモへ。





ゲームスタート！

本体にレーベル面が見えるようにディスクをセットし、電源を入れよう。バンプレストの表記画面に続き、しばらくすると「第4次スーパーロボット大戦S」のタイトル画面が現れる。



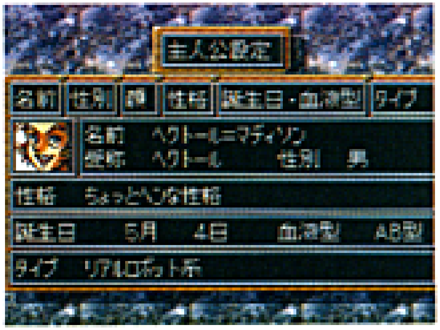
初めてゲームをする場合は「スタート」を指定して「○ボタン」を押そう。

■スタート画面の説明

スタート：初めてゲームをするときに選択。
ロード：「インターミッション」画面からゲームを始めるときに選択。
コンティニュー：マップ攻略の途中からゲームを始めるときに選択。
オプション：データの消去や初期化、また登場キャラクターやロボットのプロフィールを確認するときなどに選択（詳しくはP52～53参照）。



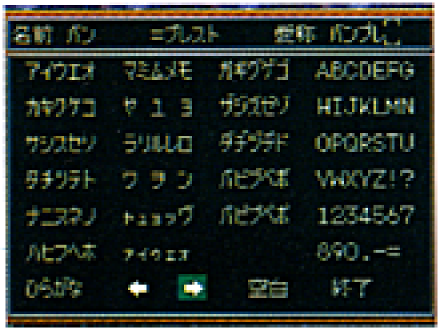
主人公の設定



■プレイするキミこそ主人公だ！

「スタート」を選択すると、「主人公設定」という画面が現れる。実はこのゲーム、キミ自身が主人公になることもできるのだ。もちろん、初期設定の“登録キャラクター”のままで物語を進めてもかまわないけれども、ここで自分なりの人物設定を入力すれば、感情移入もグッと高まるというもの。なお、初期設定の登録キャラクターは男女各4人の計8名がいて、コンピュータがランダムに選定し、その中の誰かを最初の画面に登場させる。彼・彼女たちがどんな人物なのかは、“主人公設定③［性格］”を参考にしよう。

●主人公設定①［名前の入力］



主人公設定の変更を「○ボタン」で決定したら、最初に名前を入力しよう。コマンドの「名前」を選ぶと、文字表が現れる。“ひらがな”もしくは“カタカナ”を選択し、「方向キー」と「○ボタン」で名前（ファーストネーム）、そのあと「=」から名字（ラストネーム）、続いて愛称を入力し、最後に「終了」を選択しよう。

【例】バン　　　=ブレスト　愛称 バンプレ
「バ」「ン」「空白」「空白」「空白」「空白」=「ブ」「レ」「ス」「ト」「空白」「空白」　「バ」「ン」「プ」「レ」「終了」

※名前・名字・愛称は各6文字以内。

●主人公設定②【性別＆顔】

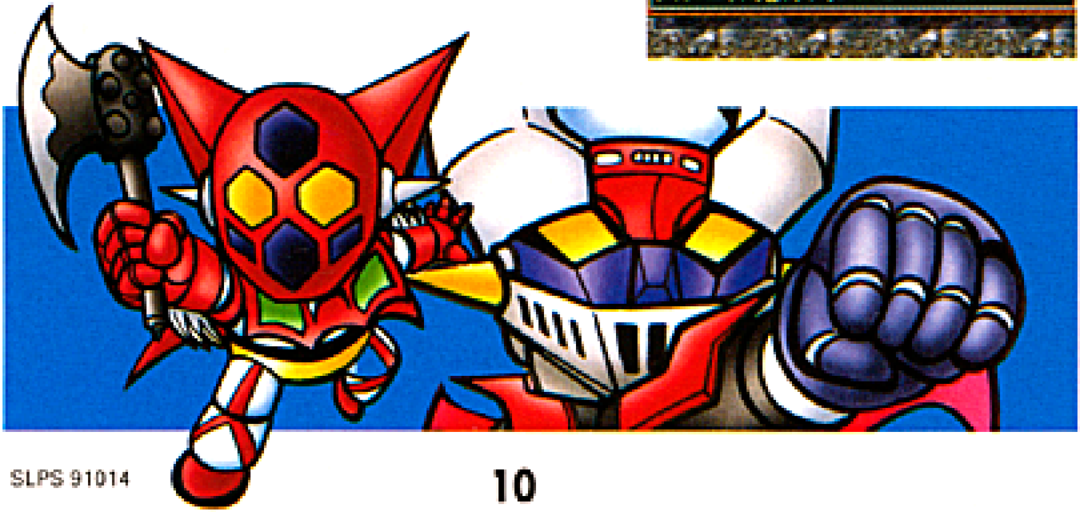
「性別」や「顔」は、出てくる選択コマンドをそのまま好みで選択すればＯＫだ。「方向キー」と「○ボタン」で指定しよう。



●主人公設定③【性格】

用意された性格は、男女別に合計８種類。次の説明を参考に選択しよう。なお、説明文のあとにある名前と顔は、初期設定に登場する"登録キャラクター"たちだ。





【男】

●まじめでやさしい熱血漢



義理人情にもろく、正義に燃える。少々我が強く、融通のきかない一面も持っているが、基本的に思いやりのある人物。ただ、その優しさが不幸を招くことも…。

[登録キャラクター：レナンジェス＝スターロード
7月23日生・O型]

●理論家だけど異性好き



口は達者で、手も達者。快楽主義者の割にはしっかりした考えも持っており、ときおり鋭い意見を口にすることも。悪意はないが、イタズラ好き。

[登録キャラクター：イルムガルト＝カザハラ
11月10日生・A型]

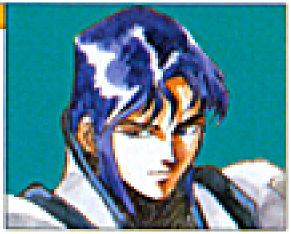
●ちょっとヘンな性格



けっこう大ボケをかますが、実力はある。妙なことに詳しいが、反面常識に欠ける。どんなことがあろうとマイペースを貫く、とらえどころのないミョーな奴。

[登録キャラクター：ヘクトール＝マディソン
5月4日生・AB型]

●クールでニヒル

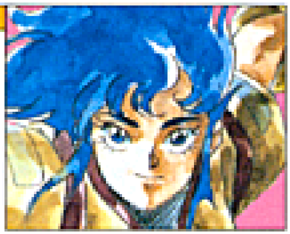


目の前のことにとらわれず、大局的な考えを常に心がけている。自信家で、他人を見下した態度を取りがち。極度の女性不信。時折かますボケはご愛敬。

[登録キャラクター：アーウィン＝ドースティン
3月1日生・B型]

[女]

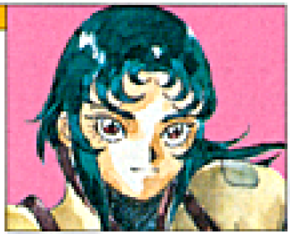
●まじめでやさしい熱血漢



曲がったことが大嫌い。たとえ上官であろうと、自分が正しいと思ったら引き下がらない。反面、思いやりがあり家庭的。一途な子だが、思い込みが激しい。

[登録キャラクター：パトリシア=ハックマン
2月4日生・A型]

●理論家だけど異性好き



インテリだが、間延びした口調のため、トロく思われている。頭の回転が早すぎて、他人に合わせるのが苦手。惚れっぽい性格で、男が絡むと頭の回転も鈍りがち。

[登録キャラクター：グレース=ウリジン
1月31日生・AB型]

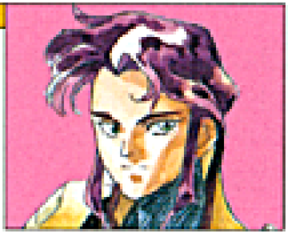
●ちょっとヘンな性格



てきぱきしゃべるので、しっかり者と思われているが、実はかなりのおっちょこちょい。しかも自分では自覚してない。ミステリーマニアで、すぐに深読みしたがる。

[登録キャラクター：ミーナ=ライクリング
9月21日生・O型]

●クールでニヒル

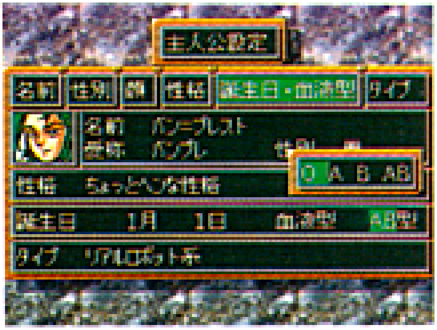


徹底した男嫌いで、男に負けじと努力し、目の前のことにとらわれぬ歴史的視点を持つようになる。自分の力への過信から、たまに足元をすくわれることも。

[登録キャラクター：リン=マオ
4月14日生・B型]

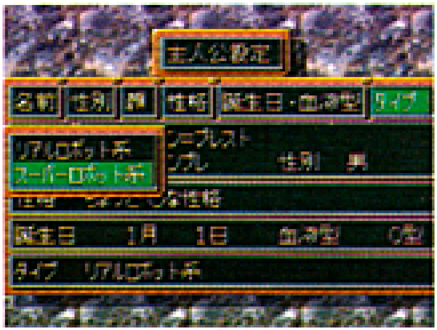
●主人公設定④［誕生日・血液型］

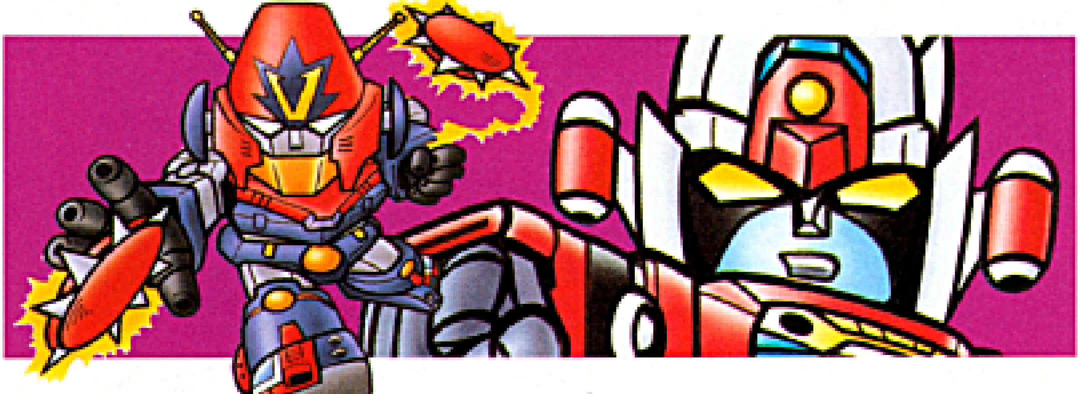
生まれた月→「決定」「○ボタン」、生まれた日→「決定」、血液型という順番で入力しよう。終了したら、カーソルが元のコマンドに戻る。



●主人公設定⑤［タイプ］

ここで選択するのは、主人公が操縦するロボットの［タイプ］だ。選べるのは、"ガンダム"のような「リアルロボットタイプ」か、"マジンガーZ"のような「スーパーロボットタイプ」のどちらか。全ての設定が終了したら、「×ボタン」でミニウィンドウを表示させ、「はい」を選択しよう。
さあ、いよいよ物語の始まりだっ！







3種のコマンドについて

ゲームに使用されるコマンドは、基本的に次の3種類。ここではこれらのコマンドの簡単な説明をしておくので、詳しくは、各項の解説ページを読もう。

【個別コマンド】

P26より解説

移　動：ユニットを移動させるときに使用。
精　神：精神コマンドを使うときに使用。
能　力：ステータス画面の表示。
待　機：ユニットを待機させる。
＊攻　撃：敵を攻撃するときに使用。
＊変　形：ユニットを変形させるときに使用。
＊発　進：ユニットを発進させるときに使用。
＊説　得：敵を説得するときに使用。
＊地　上／空中／地中／水中：ユニットを各場所に移動させる。
＊分　離：ユニットを分離させるときに使用。
＊合　体：ユニットを合体させるときに使用。
＊パーツ：強化パーツを使うときに使用。

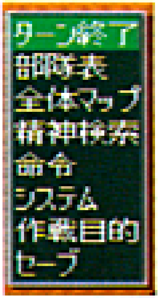


注意　＊印は、状況に応じて出現。

【全体コマンド】

P30より解説

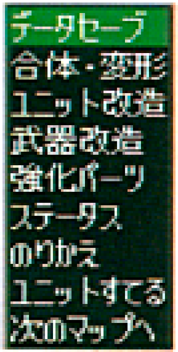
ターン終了：ターンの終了時に使用。
部隊表　：ユニットの部隊表を表示。
全体マップ：全体的なマップを見る。
精神検索　：使える精神コマンドの確認。
命令　：反撃時の行動パターンを設定。
システム　：ゲーム設定の変更（P32参照）。
作戦目的　：各マップに与えられた目的。
セーブ　：ゲームのセーブ。



【インターミッションコマンド】

P41より解説

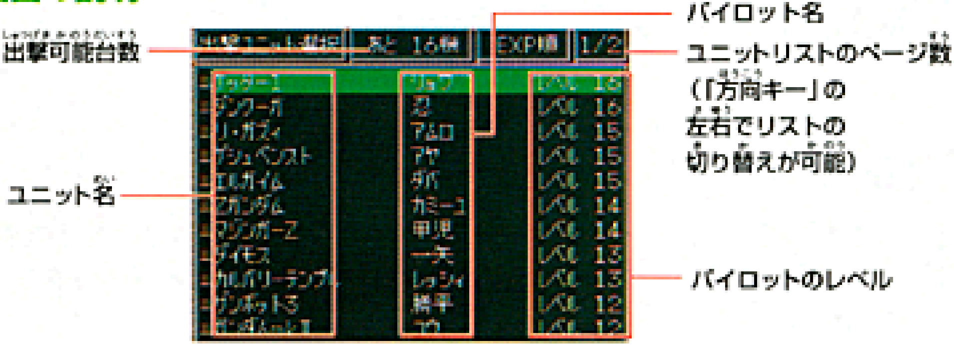
データセーブ：それまでクリアした面をセーブする。
合体・変形　：ユニットを合体・変形させる。
ユニット改造：ユニット本体の能力をアップさせる。
武器改造　　：ユニットの武器の能力をアップさせる。
強化パーツ　：ユニットに強化パーツを取り付ける。
ステータス　：ステータス画面の表示。
のりかえ　　：パイロットの乗り換えに使用。
ユニットすてる：不要なユニットを捨てる。
次のマップへ：次のマップへ進む。



出撃メンバーの選択

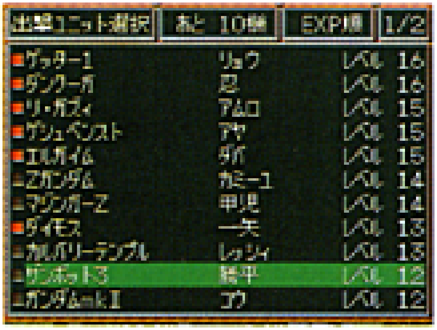
通常、戦闘に参加するユニットは、"トロイホース"等の大型戦艦に積み込まれている。物語が始まり、『出撃ユニットを選択してください』と表示された画面が現れたら、表の中から戦いに参加するユニットを選択し、戦艦から出撃させよう。

■出撃画面の説明



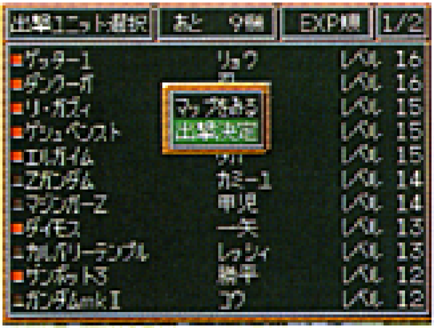


好みのユニットをカーソルで選択して「○ボタン」を押すと、ユニット名の横に赤いランプが付き、出撃ユニットの指定ができる。間違えた場合は、再度「○ボタン」で赤ランプの取り消しができる。物語も最初の頃は、搭載しているユニットがまだ少ないので全ユニットを出撃させられるが、先に進むに連れ搭載ユニットも増えていく。各ユニットの特性を考慮した上で、出撃メンバーを選び抜いていこう。



●フルメンバーで出撃しなくてもかまわない

画面上部に表示される出撃可能台数が0になる前に、すでに指定したメンバーのみで戦闘を展開したい場合は、「×ボタン」を押して「出撃決定」を選択しよう。出撃ユニットが少ない分、苦しい戦いを強いられるかも知れないが、パイロットの経験値を重点的に増やすには1つの良い方法だ。なお、このとき表示される「マップをみる」では、戦闘の舞台となるマップをあらかじめ確認することができる。



戦闘マニュアル

各マップが表示されたら、プレイヤーとコンピュータが交互にユニットを移動させて戦闘を進める。プレイヤーのユニットが全機やられたらもちろんゲームオーバー。油断は禁物だ！

【戦闘手順】

戦闘手順 ①

味方ユニットにカーソルを合わせて
「個別コマンド」を表示させ「移動」を行う。



↓

戦闘手順 ②

「個別コマンド」に「攻撃」が表示されたら敵をアタック！



↓

戦闘手順 ③

ユニットのＨＰが残り少なくなったらいろいろな方法で回復させる。



↓

戦闘手順 ④

味方ユニットの行動が終了したら、マップ上の
ユニットのいない場所で「全体コマンド」を表示させ「ターン終了」。



↓

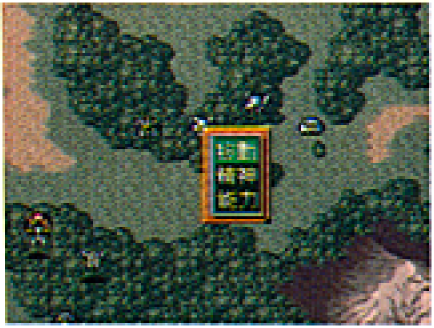
行動がコンピュータ側へ移る。



■戦闘手順①

ユニットを「移動」させて有利な編隊を組む!

マップ上のカーソルを青いユニットに移動させて「○ボタン」を押すと、そのユニットが現在行える行動が表示された「個別コマンド」が現れる。最初、敵は離れた場所にいることが多いので、「移動」のコマンドでユニットを好きな場所に移動させ、敵を迎え撃つ準備をしよう。



●ユニットの移動方法

「移動」のコマンドを選択すると、そのユニットが移動できる範囲がカラーで表示される。この移動範囲は、個々のユニットの性能やマップの地形によって変化し、移動範囲内であれば好きな場所に移動することができる。カーソルで移動場所を指定し、「待機」のコマンドで決定しよう。もしこのとき近くに敵がいれば、「攻撃」で戦闘を仕掛けることも可能だ。

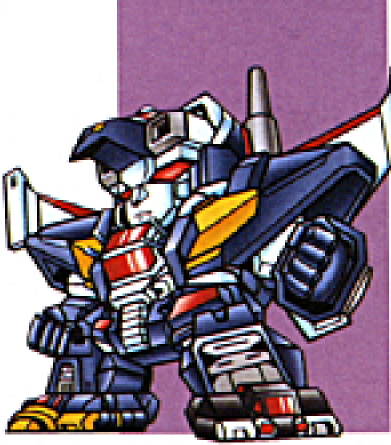


●敵ユニットの移動範囲を知る

敵ユニットにカーソルを合わせて「○ボタン」を押すと、その敵ユニットの移動可能範囲が表示される。相手側に行動が移ったとき、どの程度敵が近づいてこれるかをここで確認しよう。またこのとき「○ボタン」を押すと、その敵ユニットのＨＰ等が確認できる。ただし、まだ１度も戦闘

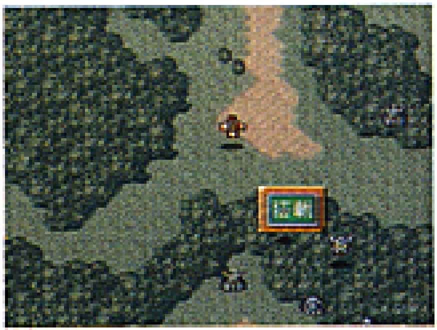


を交えていない場合は「？」が表示され、ＨＰ等が確認できないので、必要ならば精神コマンドの「偵察（P50参照）」でチェックしよう。すでに戦闘を交えた相手であれば、移動可能範囲表示後に「○ボタン」を押すと、敵のステータスが確認できる。



●戦艦に「搭載」してもOK

移動範囲内に味方機を搭載できる戦艦（トロイホース等）があれば、そこに移動させて搭載し、待機させておくこともできる。範囲内の戦艦は青色で表示されるので、そこにカーソルを合わせて「○ボタン」で移動ＯＫ。搭載されたユニットは、次のターンから好きなときに「発進」させることができ、また、待機させておいたユニットは、ターン数に応じ、ＨＰやＥＮ、または弾丸が回復・補充されるのでうまく利用しよう。



●合体可能なユニットもある

ユニットの中には、2台のユニットを合体させて、より高性能な1つのユニットに組み立てられるものもある（ダブルスペイザー＋グレンダイザー等）。この場合も移動範囲内に青色で一方のユニットが表示されるから、そこにカーソルを合わせて「○ボタン」を押すことで、2台のユニットを合体させることが可能だ。



■戦闘の手順② 敵と接近したら戦闘開始!

各ユニットが敵近くまで接近すると、いよいよ激しい戦闘が開始される。戦闘は基本的に1対1で行われ、仕掛けた方からの先制攻撃となり、続いて相手側が反撃を行う。このとき、敵まで届く射程距離を備えた武器を装備していない場合は、当然反撃することはできないので注意!

●「攻撃」方法の3つのパターン

攻撃の戦法は、その使用する武器によって、ぴったり接近して攻撃する方法と、ある程度離れて攻撃する方法と、マップ上で攻撃する方法の3通りがあるぞ。

1、接近しての「攻撃」





「個別コマンド」の「移動」で、攻撃したい敵の隣にくっついたあと「攻撃」を選択し、使用する武器を選んで相手を攻撃しよう。このとき、赤字で表示されている武器は使用できないぞ。
強力な武器にはＥＮを消費するものが多い。
また、残弾の数があらかじめ決まっている武器もある。

2、離れての「攻撃」



ユニットに射程距離が2以上の武器を装備していれば、その射程距離内で離れたまま敵を攻撃できる。このとき「個別コマンド」に「攻撃」が表示されるので、使用する武器を選択してから、離れた相手を指定して「○ボタン」

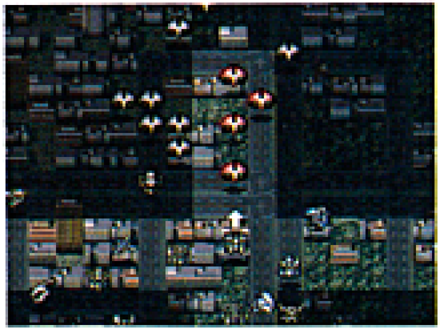
で攻撃しよう。なお、こうした"飛び道具"は、基本的に「移動」したあとは使用できないぞ。

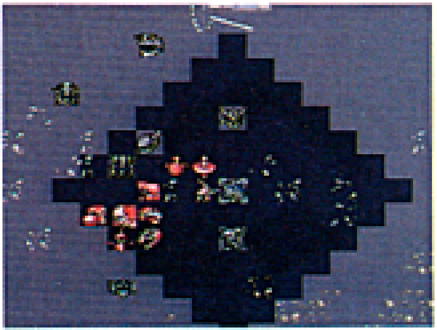


移動後でも使用できる武器には"P"と表示。

3、マップ上での「攻撃」

ユニットに、マップ上で使用できるタイプの武器（武器リストに"MAP"と表示。ハイパーメガ粒子砲等）を装備していれば、マップ上にいる複数のユニットにダメージを与えることができる。この際、攻撃範囲が十字方向にカラーで表示されるので、打ちたい方向にいる敵を指定して「○ボタン」を押そう。ただし、その攻撃範囲内に味方がいたとき、一緒にダメージを受けてしまう場合もあるので注意。ユニットのレベルが高ければ、こうした攻撃を回避することもできる。





攻撃範囲が円状に表示されるMAP兵器は、カラーで表示されている範囲内のユニット全部に影響を与える。ただし、味方のユニットには全く影響を与えない武器（サイフラッシュ等）もある。

●攻撃内容を確認しよう

攻撃の準備を済ませると、画面に自分側と相手側のいろいろな現状データが記載されたウィンドウが現れる。このあと「○ボタン」で実際の攻撃が行われる。もし命中率が低いなど、その攻撃に不安があったら、「×ボタン」でコマンドをキャンセルし、攻撃の指定を改めてやり直してもかまわないぞ。

相手のＨＰ／相手のＥＮ

自分のＨＰ／自分のＥＮ



・ユニット名
・パイロット名／レベル
・使用する武器名
・その武器を使用した場合の命中率

・相手のユニット名
・相手のパイロット名／レベル
・反撃に使用される武器名
・反撃に使用される武器の命中率

※未戦闘の場合は「？」が表示。

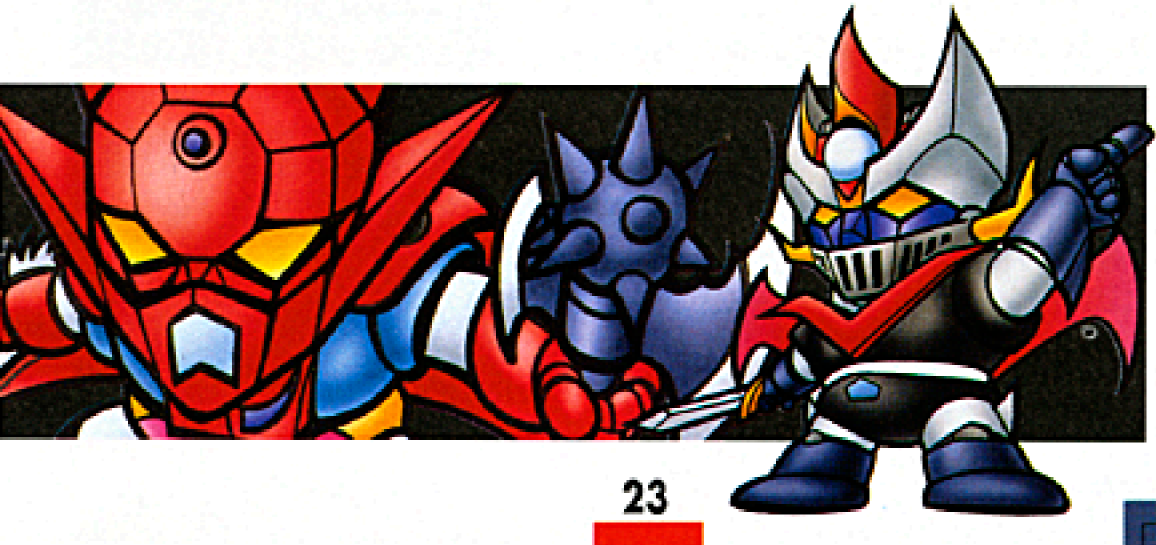


●"反撃"について

敵から先に攻撃を受けた場合、ユニットは"反撃"を行う。この"反撃"は基本的に、コンピュータが自動的に判断して行うが、『全体コマンド』の「命令」で"マニュアル"を選択していれば（P31参照）、プレイヤーがその行動を毎回選択することができる。次のコマンドが表示されたら、状況に応じてチョイスしよう。



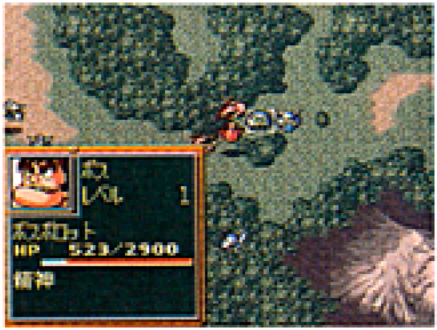
- これでいい：指定した反撃方法で「反撃」を実行する。
- 武器を選択する：反撃に使用する武器を指定する。
- 回　避：「回避」を試みて、命中率を半分に下げる。
- 防　御：「防御」してダメージを半減させる。



■戦闘の手順③

危なくなったらHPを回復させろ！

ＨＰが0になる前に、その回復を試みるのは戦闘の鉄則だ。マップ上でカーソルをユニットに合わせて「×ボタン」を押すと、残りＨＰなどが表示されたウィンドウが開くから、常に確認を怠らないように。ＨＰを回復させるには次の4つの方法があるぞ。



●修理機能を備えたユニットに回復させてもらう

"メタス"や"アフロダイA"といったユニットには、味方のＨＰをある程度回復させる修理装置が備えられている。修理したいユニットまで近づけて、武器の中から「修理装置」を選んで回復させてあげよう。回復値は、修理するユニットに乗っているパイロットのレベルが高いほど大きくなる。最大回復量は、修理装置を備えたユニットのＨＰの上限までだ。



●"精神"パワーで回復させる

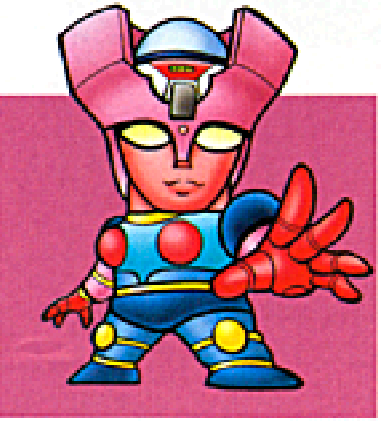
ユニットに乗っているパイロットが、ＨＰ回復の精神コマンドを持っている場合、その力に応じて回復させることができる（P26参照）。



●戦艦に搭載して回復させる

近くに、ユニットを搭載させることができる戦艦があれば、ここに一時避難して、待機したターン数に応じてＨＰが回復。また、ＥＮや残弾の補給もできる。





●"街"や"基地"などで回復させる

マップ上にある街や基地などにユニットがいる場合、1ターンごとにＨＰ・ＥＮが10～20％ずつ回復。



★ＥＮや残弾を補給できるユニットもある!

ユニットの中には、味方のＥＮや残弾を補給するユニット（ボスボロット等）も揃っている。こうしたユニットをうまく活用して、戦闘を優位に進めよう。



■戦闘の手順④

全ての行動が終了したら「ターン終了」

プレイヤー側の行動が全て終わったら、マップ上のユニットのいない場所で「○ボタン」を押して『全体コマンド』を表示させ、「ターン終了」を選択しよう。こうした行動命令は、必ずしも全ユニットに与える必要はなく、特に用のないユニットはそのままにしておいてもかまわない。こうしてプレイヤー→コンピュータと交互にターンが繰り返されて戦闘は展開する。各マップの目的を達成すると、マップクリアだ。



『個別コマンド』活用術

"戦闘マニュアル"で説明した『個別コマンド』は、特定ユニットの特性や状況に応じていろいろなものが現れる。これをどう活用するかが、このゲームのけっこう大きなポイントなのだ。

■「精神」パワーを使いこなせ！

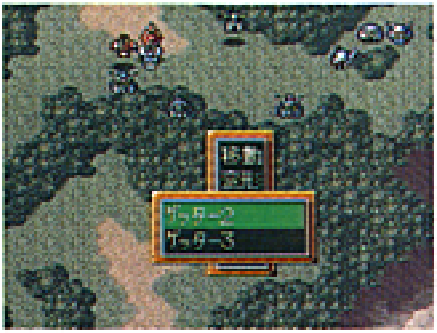
「精神」コマンドは、いわばＲＰＧでいう"魔法"のようなもの。多様な種類があり（Ｐ50～51参照）、使えばそれだけの精神エネルギーを消費する。キャラのレベルが上がることで使える種類も多くなり、戦術的には重要なファクターとなる。なお、1ユニットに複数のパイロットが乗り込んでいる場合は、最初に誰のコマンドを使うかを選択しよう。



SLPS 91014

■ユニットの特性を変える「変形」

「個別コマンド」に「変形」のコマンドが表示されているユニットは、必要に応じてその形を変形させることができる。これは、そのユニットの形態を、たとえば空中タイプから地上タイプに変化させるというように、「変形」によってその基本性能を大きく変えることができるのだ。マップの種類や行動する地形によって、うまく使い分けていこう。



■「能力」で各ステータスを確認

「能力」コマンドを選択すれば、そのユニットの性能、装備している武器の性能、操縦パイロットの能力が詳しく確認できる。各ステータス画面の説明についてはP33を読もう。



■うまくいけば敵を「説得」することも…

敵と隣接したときの「個別コマンド」に、ごくまれに「説得」のコマンドが出現することがある。これは説得可能な敵が隣にいるときだけ表示される特殊コマンド。説得するとその敵が仲間に入ってくれることもあり、シナリオの展開もガラリと変化していく。それまでの物語の展開を考え、誰に誰を説得させるのが良いかを判断しよう。





■地・空・水で活躍するユニット

空陸、水陸、空地中など、複数の場所で活動できるタイプのユニットは、マップの状況に応じて「地上」「空中」「水中」「地中」の各コマンドが出現。どこで活動するのかを自由に選択することができる。活動場所を変更すると、ユニットの性能に応じ、移動できる範囲などが変化する。なお、空中にいるユニットの確認は、影のある・なしで判断しよう。



「地中」にいるユニットは、攻撃されることはないが、こちらから攻撃することもできない。



「空中」にいるユニットは、地形効果（命中率、防御力の増減）の影響を受けない。ただし、回復可能な場所にいるときはその効果を受けられる。

■ユニットの「合体」「分離」

「合体」は、複数のユニットを合体させて１つの強力なユニットを組み立てること。逆に「分離」というコマンドは、そのユニットをバラバラにして単独行動を取らせるものだ。状況に応じて、いろいろな戦闘パターンを考えよう。



■「パーツ」で強化パーツを使用

各ユニットには2種類までの"強化パーツ"を装備でき（P49参照）、その中には、マップ上で使用できるものもある。「パーツ」コマンドが現れたら、必要に応じて使いこなそう。



★マップ上でのアニメーション表示

マップ上で使用される武器によっては、その攻撃がアニメーションで表示される場合があるので覚えておこう。





『全体コマンド』の使い方

マップ上、ユニットのいない場所で「○ボタン」を押すと現れる『全体コマンド』は、ゲーム全体の流れを指示・確認する重要なコマンドで、合計8種類。それぞれの役割をしっかり覚えておこう。

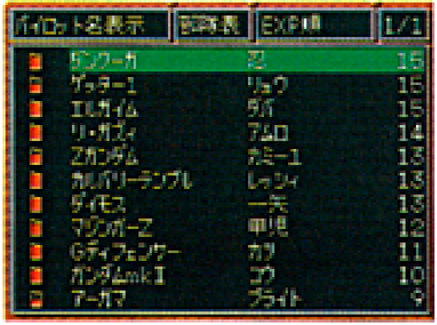


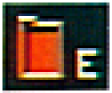
●ターン終了

味方ユニットの行動を全て終えた時点で、このコマンドを選択すると、ターンがコンピュータ側に移る。

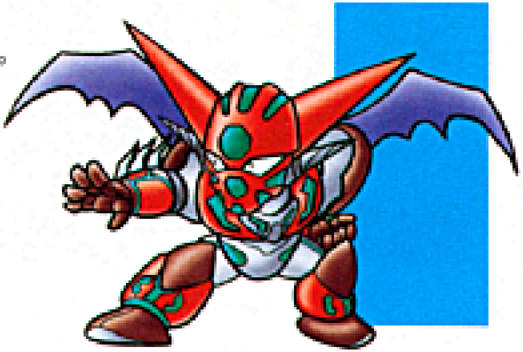
●部隊表

現在、編成を組んでいるユニットの一覧表を、残りＨＰ、またはＥＸＰ（経験値）の高い順番で表示（切り替えは「R1ボタン」）。特定のユニットを選んで「○ボタン」を押すと、その現在位置にカーソルが移動。なお、「L1ボタン」でＨＰ表示の切り替えができる。





Ｅ：すでに行動を終了させたユニット。
■：ユニットのＥＮ残量を示すバー。

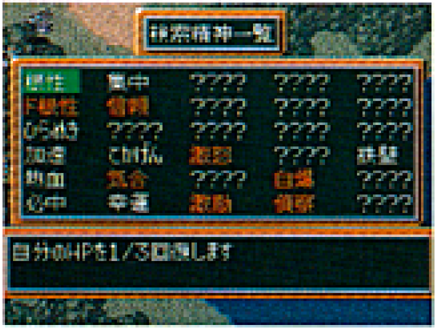


●全体マップ

マップがズームアウトされ、全体の様子を表示。

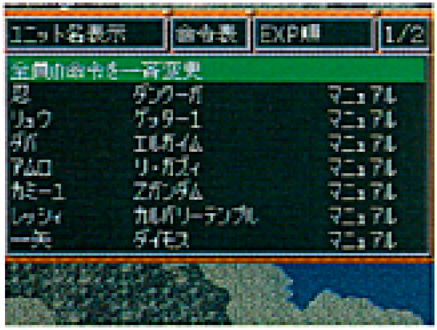
●精神検索

現在、仲間が使える“精神”コマンドの一覧表を表示。特定のコマンドを指定すると、それを使えるキャラクターの名前が表示され、キャラクターを指定するとその現在位置にカーソルが移動。



●命令

コンピュータが判断する“反撃”のパターンを、このコマンドで変更することができる。最初の段階では“マニュアル”に設定されているので、次の解説を参考に変更しよう。



「全員の命令を一斉変更」は、全員の反撃パターンを全て同じに設定するときに使用。それぞれ個別に変更したい場合は、各ユニットにカーソルを合わせて実行しよう。



●**マニュアル**：プレイヤーが反撃、回避、または防御を選択。

●**積極的に!**：次の攻撃で敵にやられる可能性がない限り、反撃行動を取る。

●**効率良く!**：敵のレベルが自分よりも低いときには回避か防御し、それ以外は反撃を行う。

●**反撃するな!**：反撃を一切行わず、回避か防御を行う。

●システム

プレイヤーの好みに応じて、各ゲームシステムや操作ボタンの設定変更ができる。

〈システム設定〉

●スクエア　ON／OFF

画面上にスクエア（移動範囲を示す四角いマス）を表示する・しないを選択。

●サウンド ステレオ／モノラル

BGMを、ステレオで聞くかモノラルで聞くかを選択。

〈ボタン設定〉

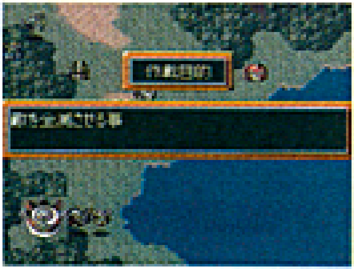
●決定 ○ボタン・キャンセル ×ボタン・スピードアップ △ボタン・全体マップ □ボタン
全体コマンド なし・部隊表 なし・ユニット送り R1, R2ボタン
ユニット戻し L1, L2ボタン・各ボタン設定を、好みに応じて自由に変更可能。

●初期設定に戻す

最初の初期設定に全てを戻す。

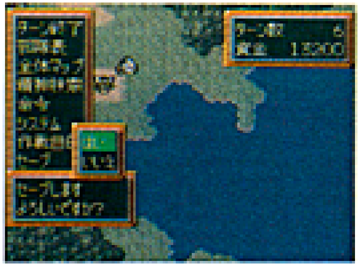


●作戦目的



そのマップ上で与えられた目的を確認できる。

●セーブ



マップ攻略の途中でゲームをセーブする。ここでセーブしたデータは、スタート画面のコンティニューで使用。

ステータス画面の説明

「個別コマンド」の「能力」を選択すると、全体的なステータス画面が表示され、さらに上部のコマンドを選択することで、ユニット・パイロット・武器性能の詳しい情報を確認することができる。各ステータス画面には重要な情報が示されているから、ここでキッチリとチェックしておこう。

全体的能力画面

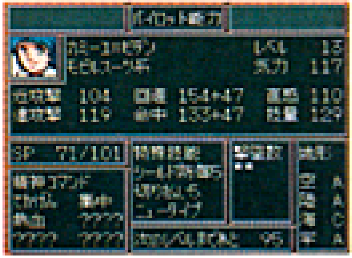




ユニット能力画面



武器性能画面



パイロット能力画面

【ユニット能力】

●タイプ

そのユニットの性能タイプを表す。陸／空／空陸／水陸／水陸空／陸地中など多様なタイプがあり、それぞれの環境で能力を発揮する。

●移動力

マップ上での移動能力を示す。

●運動性

ユニットの機動力を表す。この数値が高ければ、パイロットのレベルが低くても回避率や命中率が上がる。

●装甲

ユニットの防御力を示す。数値が高ければ、それだけがんじょうということ。

●限界

ユニットの反応の限界を示す数値。この数値までしか、パイロットの能力は発揮されない。

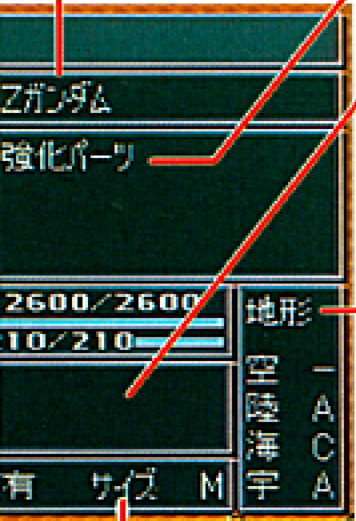
●EN（現在のEN／最大EN）

ユニットのEN。これが0になるとENを必要とする行動がとれなくなる。毎ターン、5ポイントずつ回復。



●シールド　有／無

パイロットの特殊技能である「シールド防御」に関係し、これを持っているユニットは、その技能が発揮される。



●ＨＰ（現在のＨＰ／最大ＨＰ）

ユニットのＨＰ。
これが0になると破壊される。

●装備した強化パーツ（P49参照）

●ユニットの名前

●特殊能力

特殊能力を備えたユニットに応じて「ビームコート」「Ｉフィールド」「オーラバリア」「分身」「ＨＰ回復」「変形／合体／分離」の表示があり、その内容は以下のようになる。強化パーツによって追加される能力もある。

●地形

ユニットが、空・陸・海・宇宙のそれぞれの地形に、どれだけ適応できるかを示す。A～Eの5段階で、Aが最も適応している。

●サイズ

ユニットの大きさを表す。大きいユニットほど敵からの攻撃があたりやすくなる。

「ビームコート」	：弱いビーム攻撃を無力化。
「Ｉフィールド」	：普通程度のビーム攻撃を無力化。
「オーラバリア」	：強いビーム攻撃を無力化。
「分　身」	：分身して敵の攻撃を回避。成功確率は2分の1で、"気力"が130以上になると発動される。
「ＨＰ回復」	：毎ターンごとにＨＰが一定割合回復。
「変形/合体/分離」	：変形／合体／分離可能なユニットに表示。

※ビーム兵器には、武器リストに"B"と表示。



【武器性能】

●装備している武器名

B＝ビーム兵器。
P＝移動後でも使用可能な遠距離兵器。
MAP＝マップ上で使用するマップ兵器。

●残弾

装備できる弾数が決まっている武器の残弾を表す。

●必要気力

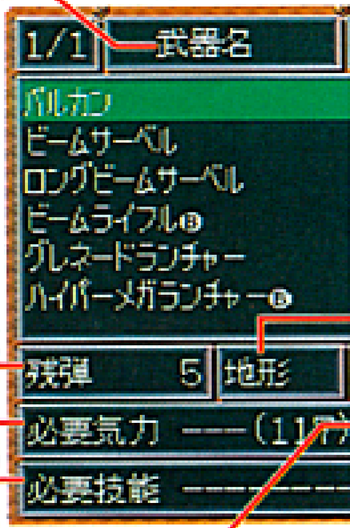
武器によってはパイロットの気力が一定以上必要となるものがあり、その必要気力を表す(カッコ内は現在の気力)。

●必要技能

武器によってはパイロットの特殊技能が必要となるものがあり、その必要技能を表す。

●攻撃力

その武器を使った場合の攻撃力を示す。武器によっては、特定の地形で使用できないものもある。



●消費ＥＮ

武器によってはエネルギーが必要となるものがあり、その消費ＥＮを表す（カッコ内は現在のＥＮ）。

攻撃力	射程	命中
360	1	+35
940	1	+20
1040	1	+20
1100	1~6	± 0
1110	1~5	− 8
3100	1~8	− 5

空 A	陸 A	海 A	宇 A

消費EN ――(210)

クリティカル補正 −10%

●射程

その武器の射程距離を示す。数字は、最低射程と最高射程を表す。

●命中

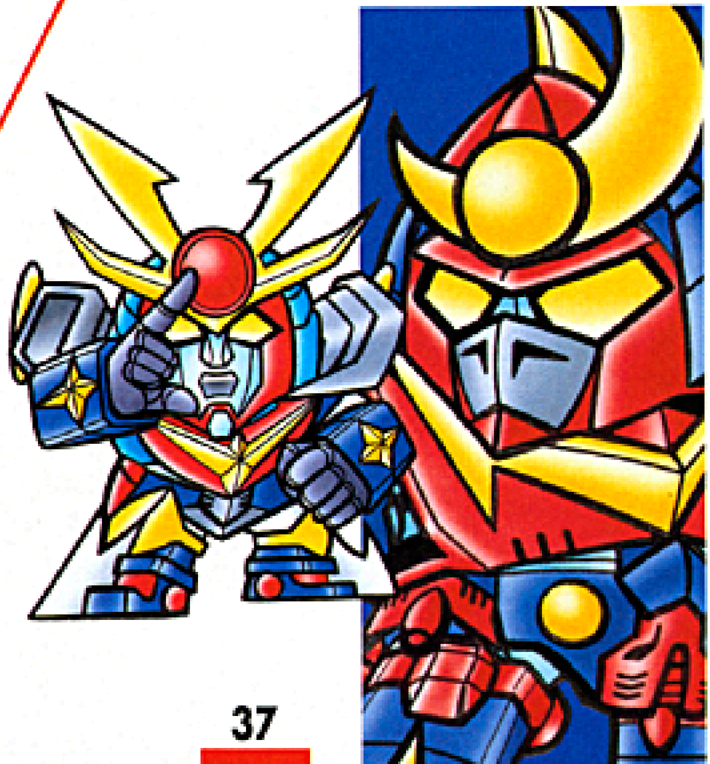
その武器を使った場合の命中率への修正値を表す。

●地形適応

その武器の、各地形での効果を表す。AからCまでのランクがあり、横線で表記されているものは、その地形に対しては使えない。

●クリティカル補正

その武器の、クリティカルヒットの出やすさを表す。−10から+30までの5段階あり、数値が高くなるほど確率が上がる。





【パイロット能力】

●パイロット名

●操縦タイプ

パイロットが操縦できるユニットのタイプを表す。

●近攻撃

近距離攻撃で、武器を使いこなせる能力。100が基本値で、高くなるほど敵に与えるダメージが大きくなる。

●遠攻撃

遠距離攻撃で、武器を使いこなせる能力。100が基本値で、高くなるほど敵に与えるダメージが大きくなる。

●SP（精神ポイント）［現在のSP／最大ＳＰ］

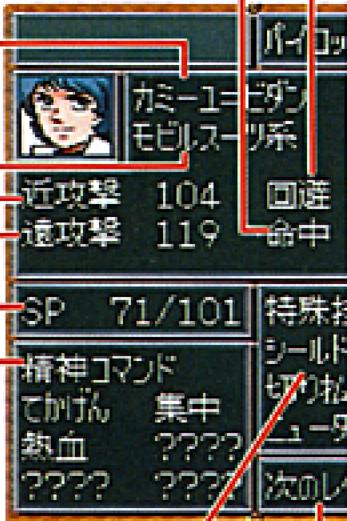
パイロットが持っている精神ポイントを表す。精神コマンドを使うことにより、その数値が減っていく。レベルが上がることで上昇。

●精神コマンド

現在使える精神コマンド。レベルが上がると使える精神コマンドが増えていく。

●命中

パイロットの攻撃の正確さ。数値が高いほど敵への攻撃を命中させる確率が高くなる。＋○○の数値は、ユニットの運動性の数値による修正分を示す。



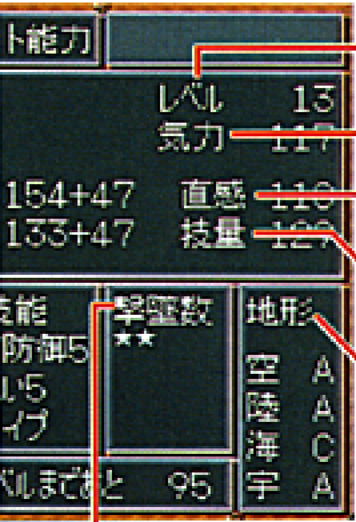
●特殊技能

戦闘など、特定の状況下で発揮される特殊技能。レベルアップで覚えることも。（P40参照）

●次のレベルまで必要な経験値

●回避

バイロットの回避能力。数値が高いほど攻撃回避率が高くなり、受けるダメージも少なくなる。＋○○の数値は、ユニットの運動性の数値による修正分を示す。



●撃墜数

これまでに破壊した敵ユニットの数。

●地形

バイロットが、空・陸・海・宇宙のそれぞれの地形に、どれだけ適応できるかを示す。A～Eの5段階。

●レベル

現在のパイロットのレベル。戦闘による経験値を増やすことにより上昇。

●気力

そのパイロットの気力を示す。150から550までの数値で表され、数値が高いほど攻撃力・防御力が上がる。敵を倒したとき（+5）や味方が敵を倒したとき（+1）、ダメージを与えたとき（+1）・受けたとき（+1）に増加し、補給を受けたとき（−10）などに減少。また、イベントによっても増減する。味方が倒されたときは、バイロットの性格によってその増減が変わる。なお、この数値が一定以上でないと使えない武器もある。

●直感

バイロットの直感力。数値が高いほど命中率や回避率が高くなる。数値が130以上になると、2回移動が可能になる。ただし、ユニットの限界反応値に制限される。

●技量

バイロットの操縦技能。数値が高いほどクリティカルヒットが出る確率が高くなる。精神コマンドの「てかげん」にも関係する。



●特殊技能

「ニュータイプ」：ガンダム系パイロットが、ニュータイプ用の武器を使用できる技能。

「強化人間」：ガンダム系パイロットに限定された能力で、効果は"ニュータイプ"と同じ。人工的に作られたニュータイプのことをこう呼ぶ。

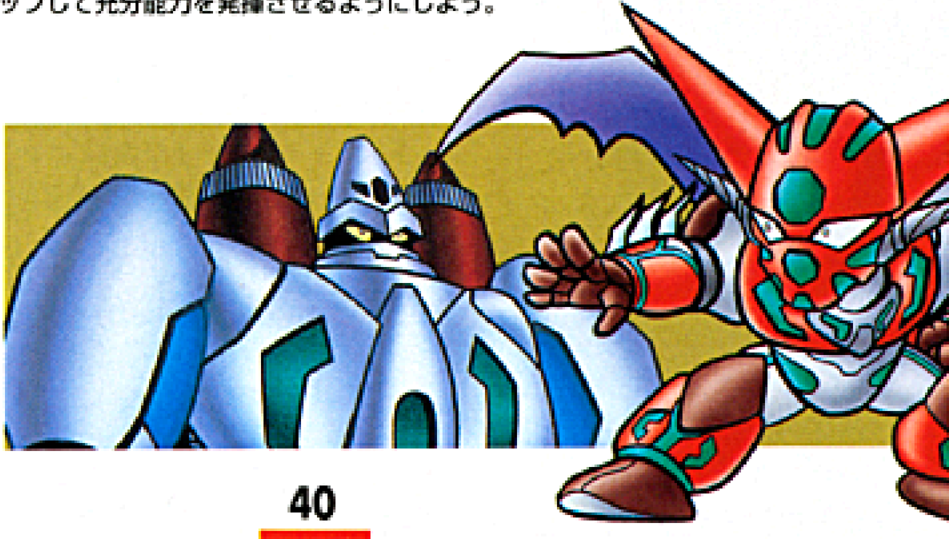
「聖戦士」：ダンバイン系パイロットが、オーラ斬り・ハイパーオーラ斬りを使えるかの技能。

「シールド防御」：シールドを持っているユニットに搭乗している場合、レベルに応じてシールド防御を行い、ダメージを半分に減少。

「切り払い」：ビームサーベルを持つユニットに搭乗している場合、レベルに応じて実弾兵器を切り払い、ダメージを0にする。

「底力」：ユニットのＨＰが少なくなると、クリティカルの確率が50%アップ。

注意！：「命中」「技量」などの数値が赤く表示されている場合は、パイロットがそのユニットの限界反応値を超えていることを示している。もっと性能の良いユニットに乗り換えさせるか、ユニット自体を性能アップして充分能力を発揮させるようにしよう。



SLPS 91014

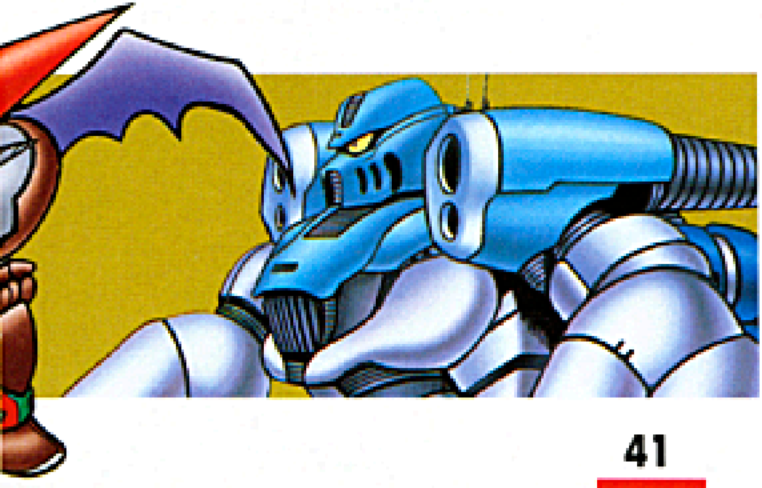
『インターミッション』でパワーアップ！

マップをクリアしたあと現れる「インターミッション」画面は、ユニットのパワーアップの格好のチャンスだ。先の戦闘で稼いだお金で、ユニットの強化をバッチリしておこうぜ!



■ユニットは2つの能力の相乗効果で力を発揮する

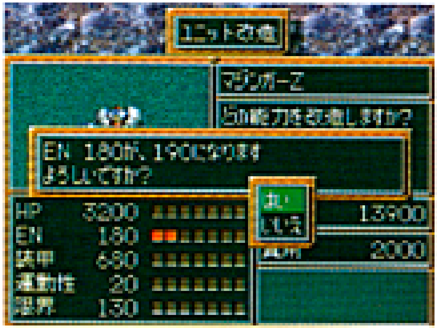
ユニットは基本的に、ユニット自体が備えている能力と、それを操縦するパイロットの能力の2つの能力の相乗効果によって総合的なパワーを発揮する。たとえば、パイロットの基本能力の1つである「直感」が130以上あり、なおかつ操縦ユニットの「限界」が130以上ある場合、そのユニットは1ターン内で2回行動が可能になるのだ。だから、ユニット全体の能力アップを図るには、ユニットや武器性能の"パワーアップ"と、パイロットの"レベルアップ"が必要だ。このポイントは、よく頭に入れておこう。





■「ユニット改造」で能力アップ

「インターミッション」画面で「ユニット改造」を選択すると、ユニットのリストが現れる。「方向キー」の左右で画面を切り替え、パワーアップしたいユニットにカーソルを合わせて「○ボタン」を押そう。能力アップできる項目は「HP」「EN」「装甲（防御力）」「運動性（回避・命中率）」「限界」の5種類で、それぞれの段階に応じて改造費用がかかる。お金がないと、もちろん改造はできないぞ。



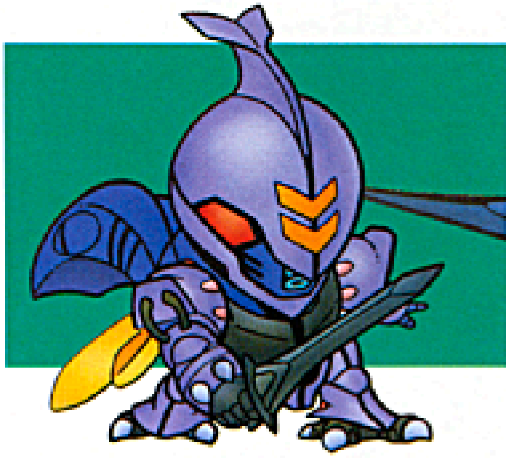
■「武器改造」で攻撃力アップ

「武器改造」も同じ要領で行おう。改造したい武器にカーソルを合わせて、改造費を確認して「○ボタン」を押せばOKだ。なお、こうした改造は7段階まで可能で、段階が上がると費用もそれだけ多くかかる。どのユニットを強化していくのかは、キミの考え方しだいだ。



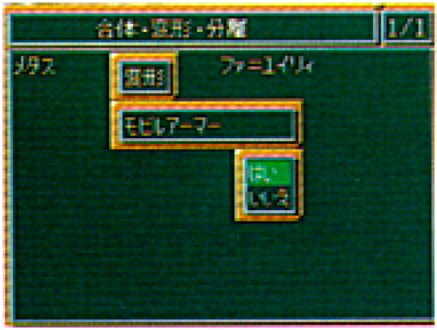
■「強化パーツ」で能力強化

強化パーツは、ユニットの能力を強化するアイテムで、イベントや、マップ上の特定ポイントなどで手に入れることができる。各ユニットは、この強化パーツを最高2個まで取り付けることができるから、入手したらこのコマンドでさっそく装備しよう（P49参照）。



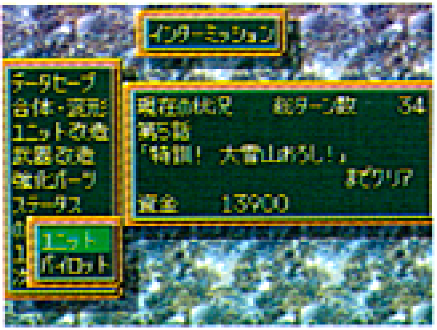
■「合体・変形」でユニットを変化させる

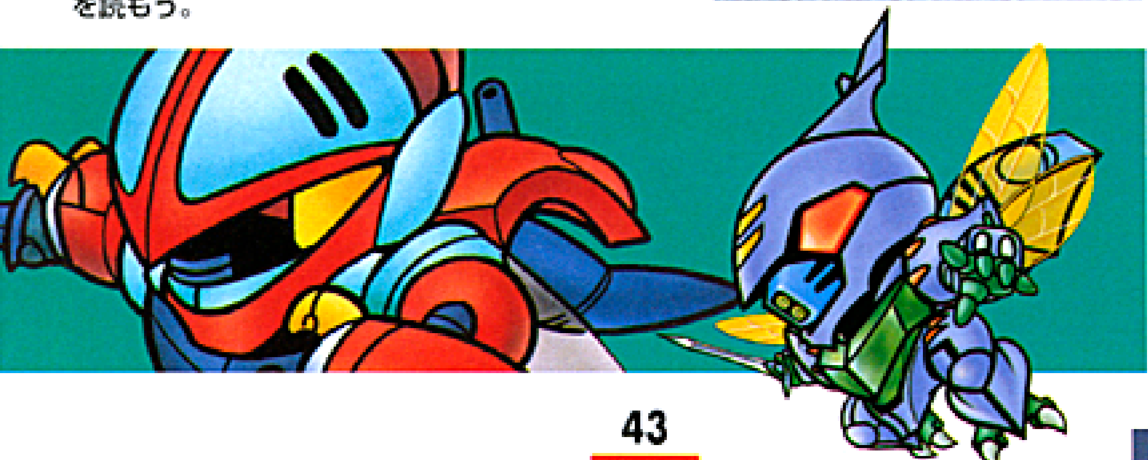
「変形」や「合体」できるユニットは、このコマンドでそれぞれ実行することができる。ユニットを変化させたあと、「インターミッション」の各コマンドで能力アップを図ろう。ただし、このコマンドで変化させたユニットの状態で出撃させられるわけではない。



■「ステータス」の確認法

「インターミッション」画面では、ユニット、パイロットそれぞれ別々に各ステータスが確認できる。どちらかを最初に選択し、確認したいユニットやパイロットを選択して「○ボタン」を押そう。なお、ユニットを指定したあと「○ボタン」を押すと、そのユニットが装備している武器の性能が表示される。各能力画面の詳しい説明は、P33を読もう。

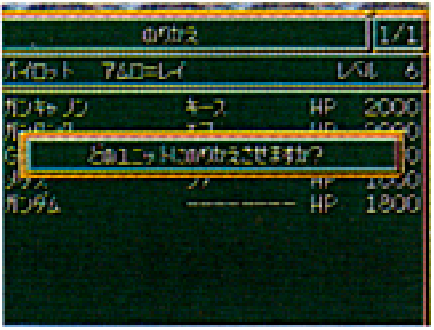




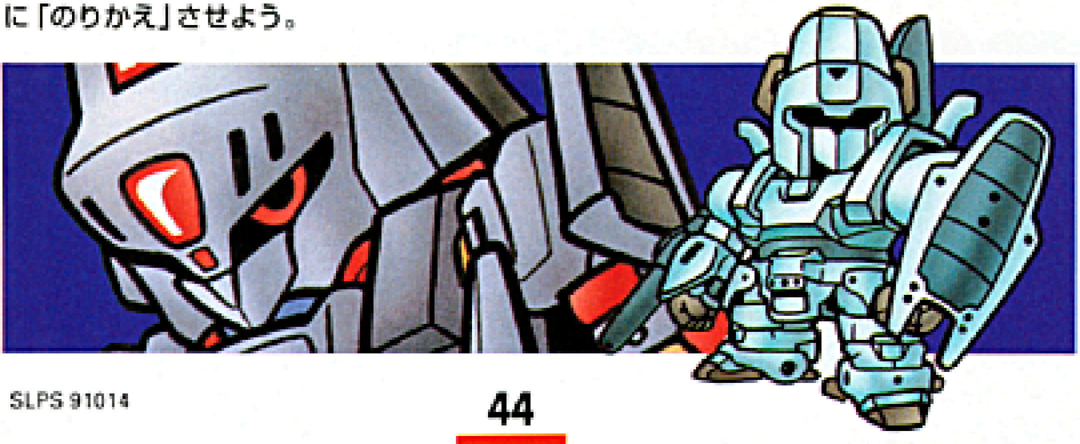
■「のりかえ」でオリジナル部隊を編成

「のりかえ」は、ユニットに乗っているパイロットを組み替え、好みに合わせたオリジナル編隊を作るコマンドだ。ただし、乗り換え可能なパイロットには、たとえばガンダム系というように、ある程度の決まった体系がある。また中には、特定パイロットでないと動かせないものや、乗り換えると極端にユニットの性能が落ちてしまうものもあるので、相性をよくチェックしながら乗り換えを行おう。

●乗り換えの手順

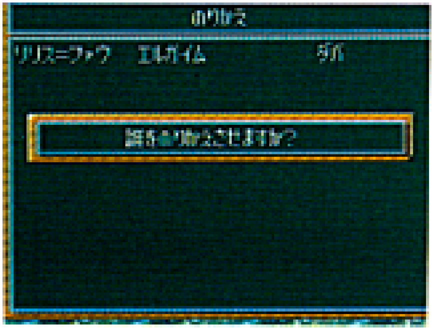


「のりかえ」を選択すると、"パイロット"と"妖精"というコマンドが現れる。"パイロット"を指定したら、乗り換え希望のパイロットを選択して「○ボタン」を押そう。次に、そのパイロットが乗り換え可能なユニットのリストが現れるので、希望のユニットを選択して「○ボタン」を押そう。さらに、そのパイロットが乗った場合の「組み合せ能力」画面が表示されるので、それをよく確認し、特に問題がないと思ったら再度「○ボタン」を押して乗り換え完了。なお、もともとそのユニットに乗っていたパイロットは降ろされてしまうので、同じ要領で、空いたユニットに「のりかえ」させよう。



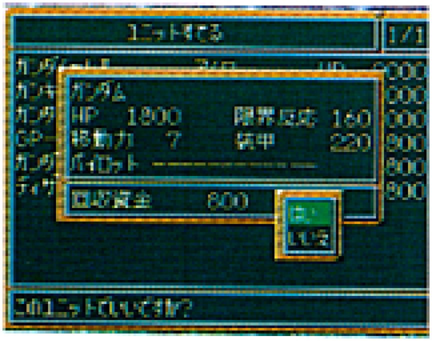
●“妖精”について…

ごく少数のユニットには、パイロットと一緒に“妖精（リリス=ファウ等）”が乗っている場合がある。オーラバトラー系やヘビーメタル系のユニットには、この妖精たちを乗り換えさせることができる。妖精が乗り込むと、彼女たちが持っている「精神コマンド」を使用できるようになり、それだけ戦闘もラクに展開できるぞ。



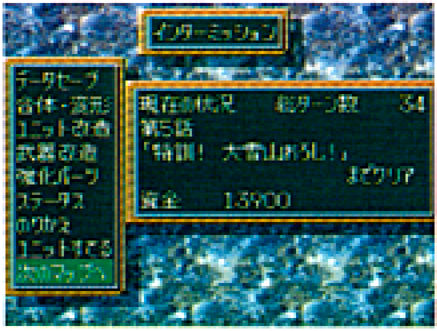
■不要なものは「ユニットすてる」

いらなくなったユニットは下取りに出すことができる。その分、回収資金が手に入るけど、一度捨てたユニットは二度と戻ってこない。捨ててから後悔しても、あとの祭りになるぞ。



■全ての準備が終わったら「次のマップへ」

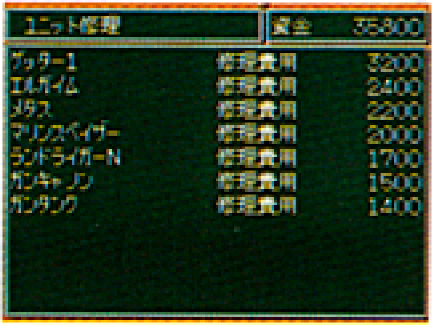
「インターミッション」画面でユニットの性能強化を図ったら、さっそく「次のマップへ」進もう。その前に「データセーブ」で、それまで行った全てのデータを記録しておくことも忘れないように。なお、物語が始まると、次の行動ルートを自分で選択しなければならないケースも出てくる。そんなときには、メッセージウィンドウ内の選択肢の中から好きな行動を選び、「○ボタン」で決定しよう。





★破壊されたユニットは修理費がかかる！

前のマップで破壊されてしまったユニットは、この画面で修理して復活される。ただし、そのためにかかる費用はしっかり取られ、高性能なユニットほどお金がかかる。ユニットは、破壊されないに越したことはない。



★物語が進むと新しい武器も手に入る

パイロットは、戦闘で経験値を増やすとレベルアップし、全体の能力が向上する。さらに、ステージが進むにつれ、強力な新しい武器を手にするチャンスも巡ってくる。装備されている武器の種類が多くなると、武器選択の際、「方向キー」の左右で新しいリストが出現するようになる。ただし、こうした高度な武器を使いこなすためには、パイロットの能力やユニットのENが大量に必要となることが多いから注意しよう。またロケットなど、実弾を使う武器については、ある一定の搭載量が決っているので、常に全体のバランスを考えながら、優位に戦闘を進めよう。





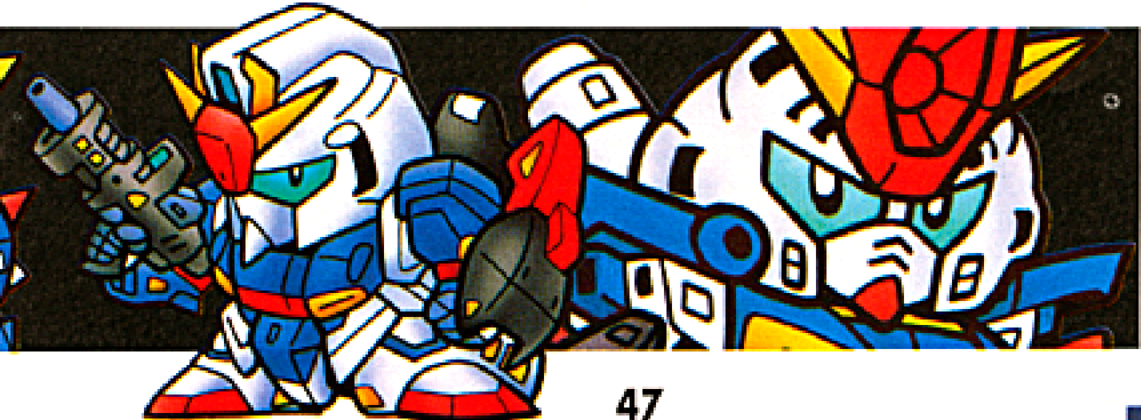
地形について

地上や宇宙など、ステージが進むにつれキミはいろいろな場所での戦闘を行うことになる。それぞれのマップには山や海といったさまざまな地形が存在し、こうした場所をどう活用していくのかも、戦闘のポイントの１つだ。

■地形によって決まる移動範囲



それぞれの地形には消費移動力というものが設定されている。ユニットが移動する場合、これに応じて移動範囲が決められる。また、それぞれのユニットには特有のタイプ（陸型、空中型、水陸両用型等）があり、それによって進入できる地域も限定される。さらに、各ユニットによって得意・不得意とする空間があり、たとえば、地上戦闘ではその力が発揮できても、宇宙では極端に戦力ダウンするといったことも多い。こうした特徴は、ステータス画面で確認可能。また、「変形」できるユニットは、こうした環境変化に合わせ、より力を発揮できるユニットに形を変えていくのがベターだ。





■「×ボタン」で地形確認



マップ上の地形にカーソルを合わせて「×ボタン」を押すと、その地域の状態・名称などを確認することができる。同時に表示される"命中率""防御"は、ユニットがその地形にいたときの、敵から受ける攻撃に対する各比率の増減を表している。

■ターンごとにHP・ENが回復する特殊地帯

名称	1ターンごとの回復率	
	(HP)	(EN)
街・ビル・国会	10%	10%
コロニー・コロニー街・月面都市・G街	10%	10%
宇宙要塞	10%	10%
基地内エネルギータンク	10%	20%
基地・各研究所	20%	20%
ラビアンローズ	30%	30%

強化パーツリスト

ユニットに取り付け可能な主な強化パーツをここで紹介。残りは自分で探してみよう。

ブースター	「移動力」を1ポイントアップ。
マグネットコーティング	「限界」を10ポイント、「運動性」を5ポイントアップ。
プロペラントタンク	ENを50ポイント回復。使い捨て。
リペアキット	HPを2000ポイント回復。使い捨て。
チョバムアーマー	「装甲」が200ポイント、HPが500ポイントアップ。
対ビームコーティング	ユニットに"ビームコート"を装備（P35参照）。





精神コマンド一覧

精神コマンドはこのほかにもあるので、残りは自分で発見しよう。

名称	消費ポイント	効力
偵察	5	相手のステータスを偵察して調べる。
加速	5	1回だけ移動力が+5加算される。
探索	10	マップ上に埋もれているアイテムを1つ発見。
集中	10	命中率·回避率が1ターンの間30%アップ。
ひらめき	10	回避率が1回だけ100%になる。
足かせ	10	一定範囲内のユニットの移動力を半分にする。
必中	20	命中率が1ターンの間100%になる。
根性	20	自分のHPを3分の1程度回復させる。
脱力	30	一定範囲内のユニット(味方も)の気力を10ポイント下げる。
信頼	30	指定したユニットのHPを3分の1回復。
熱血	30	命中すれば、必ずクリティカルヒットを出す。
隠れ身	40	1ターンの間、敵からの攻撃を受けない。

名称	消費ポイント	効力
鉄壁	30	1ターン中、装甲が2倍に。
幸運	40	1回だけ敵からの経験値・お金が2倍になる。
ド根性	40	自分のHPを完全回復させる。
気合	40	気力を15ポイントアップさせる。
魂	50	1回だけ、敵に与えるダメージが3倍になる。
激励	50	隣接ユニット（敵も含む）の気力を10ポイントアップ。
かく乱	70	1ターンの間、敵の命中率が半分になる。
激怒	70	敵全体に10～1000ポイントのダメージを与える。
再動	70	行動済みの隣接ユニットを再び行動可能にする。
友情	80	味方全員のHPを半分回復させる。
愛	100	味方全員のHPを完全回復させる。
復活	120	倒されたユニットを1体だけ復活させる。



オプションメニューの説明

スタート画面で現れる「オプション」を選択すると、次の事柄が実行できる。必要に応じて活用しよう。

●BGM

音を、ステレオで聞くかモノラルで聞くかを選択。

●サウンドテスト

このゲームに使用されている音楽を聞くことができる。画面左下の「→」「←」で選曲ができ、「▼」で音楽がスタートする。

●カラオケモード

曲目を選んで○ボタンで演奏スタート。

●デモセレクト

一度見たデモは、ここで再生可能となります。ルートによっては見れないデモもあります。

●データ消去

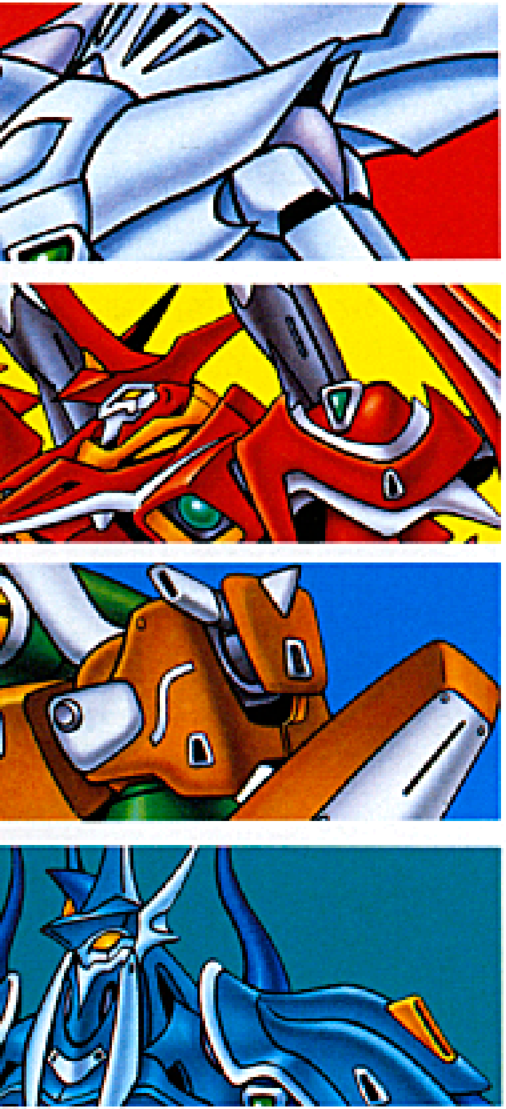
「ロード」に記録したデータを消去する時に使用。











●キャラクター大事典

物語に登場するキャラクター（パイロット）のプロフィールが確認できる。「方向キー」の左右でページ送りができ（全22ページ）、「○ボタン」で各プロフィール画面が表示される。リストはアイウエオ順で、「○ボタン」で次々と見ることができる。

●ロボット大図鑑

物語で遭遇したロボット（ユニット）のプロフィールが確認できる。「方向キー」の左右でページ送りができ、「○ボタン」で各プロフィール画面が表示される。リストはアイウエオ順で、「○ボタン」で次々と見ることができる。なお、図鑑の完成度はパーセンテージで表示される。

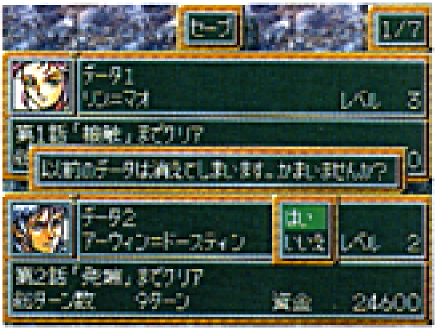


ゲームのセーブとロード方法

別売りのメモリーカードを使えば、ゲームのセーブデータを残すことができます。その際、ゲームデータ1つにつき、メモリーカードの記録用ブロックを3つ使用します。プレイステーション本体のメモリーカード差込口1に、メモリーカード（別売り）を差し込んでから、電源を入れます。（差込口2は使用しません。）

『インターミッション画面』（P41参照）の「データセーブ」のコマンドを選択すると、クリアしたシナリオデータを最大13カ所まで残すことができます。ただし、メモリーカードの残りブロックが少ない場合は、残せるデータも少なくなります。

セーブデータの続きは、タイトル画面の「ロード」で各シナリオの頭から再開できます。また、シナリオの途中でゲームを中断したい時は、『全体コマンド』の「セーブ」を選んでください。そこまでの内容が1カ所だけ記録することができ、続きはタイトル画面の「コンティニュー」を選ぶと再開できます。

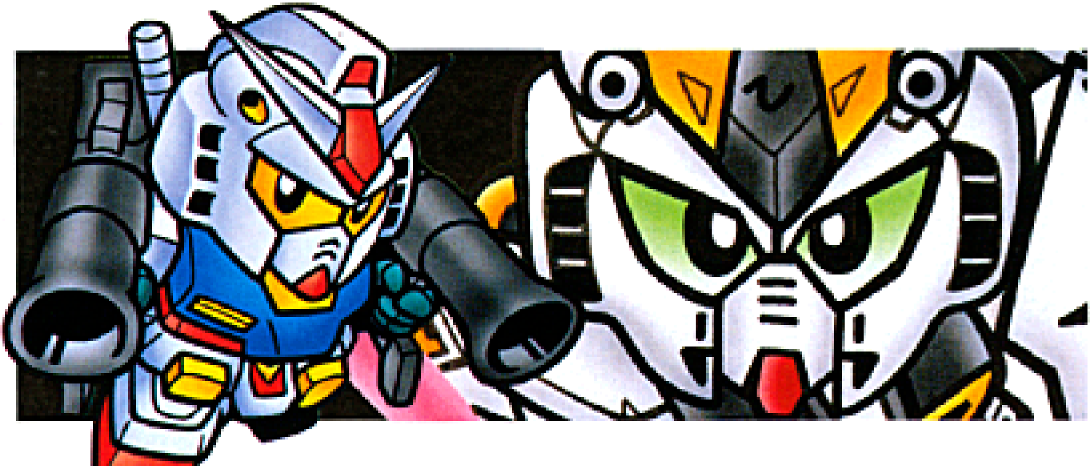


また、メモリーカードに第4次スーパーロボット大戦Sのデータがひとつも入っていない場合、「システムデータが見つかりません。作成しますか？」と聞いてくるので『はい』を選択してください。この場合もメモリーカードの記録用ブロックを3つ使用します。



■メモリーカードのデータを消去するには？

プレイステーション本体の取扱説明書をご覧ください。



CAST

兜甲児	石丸博也
流竜馬	神谷明
神隼人	キートン山田
車弁慶	八奈見乗児
剣鉄也	野田圭一
アムロ＝レイ	古谷徹
ブライト＝ノア	鈴置洋孝
クェス＝パラヤ	川村万梨阿
カミーユ＝ビダン	飛田展男
クワトロ＝バジーナ	池田秀一
ジュドー＝アーシタ	矢尾一樹
エルピー＝プル	本多知恵子
プルツー	本多知恵子
シーブック＝アノー	辻谷耕史
コウ＝ウラキ	堀川亮
アナベル＝ガトー	大塚明夫
ショウ＝ザマ	中原茂
チャム＝ファウ	川村万梨阿
ダバ＝マイロード	平松広和
ファンネリア＝アム	本多知恵子
ガウ＝ハ＝レッシィ	川村万梨阿
破嵐万丈	鈴置洋孝
葵豹馬	三ツ矢雄二
竜崎一矢	神谷明
北条真吾	鈴置洋孝
キリー＝ギャグレー	田中秀幸
レミー＝島田	小山茉美
藤原忍	矢尾一樹
ひびき洸	神谷明
マサキ＝アンドー	緑川光
シュウ＝シラカワ	子安武人
リューネ＝ゾルダーク	日高奈留美
ホワン＝ヤンロン	井上和彦
テュッティ＝ノールバック	井上喜久子
ミオ＝サスガ	かないみか
サフィーネ＝グレイス	小山茉美
ギリアム＝イェーガー	田中秀幸

（順不同、敬称略）

※注意

ゲーム中のロボットやキャラクターのメッセージに一部乱暴な表現がありますが、原作に沿って再現しているためですので、ご了承ください。

おことわり

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフト内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、バンダイナムコグループお客様相談センターまでご一報ください。

お買い上げのお客様へ

商品についてお気づきの点がございましたら、バンダイナムコグループお客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子さまのお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイナムコグループお客様相談センター

住所：〒111-8081　東京都台東区駒形1－4－8

電話番号：03－3847－6666

営業時間：10：00～17：00（土日祝日、弊社の休業期間は除く）

●電話番号はよくたしかめてお間違いのないようご注意ください。

Produced by

株式会社バンダイナムコゲームス

制作／ウィンキーソフト

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

SUPER ROBOT WARS Ⅳ SCRAMBLE

